

RESOLUÇÃO Nº 02/2026

Dispõe sobre a inclusão da Educação Digital e Midiática no Referencial Municipal Curricular do Sistema Municipal de Ensino e dá outras providências.

O Conselho Municipal de Educação de São Félix/BA, órgão colegiado normativo e deliberativo, no uso de suas atribuições legais e regimentais, e

Considerando a Lei nº 14.533/2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED), estabelecendo que “a educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio”;

Considerando a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, que definiu as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e a integração curricular da educação digital e midiática, estabelecendo prazo para implementação obrigatória dessas diretrizes até 2026;

Considerando a Resolução CIF nº 15/2025, que condiciona o recebimento da complementação da União ao FUNDEB, no exercício de 2026, à adequação dos referenciais curriculares das redes de ensino à BNCC Computação;

Considerando o Parecer CNE/CB nº 01/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que instituíram a BNCC Computação - Complemento à BNCC, definindo competências e habilidades relativas à cultura digital, ao mundo digital e ao pensamento computacional em todas as etapas da Educação Básica

Considerando o Parecer CME nº 01/2026 e a Resolução CME nº 01/2026 que dispõem a respeito das diretrizes para a implementação da Educação Digital e Midiática no Sistema Municipal de Ensino de São Félix - Bahia.

Considerando a necessidade de atualização curricular diante da urgência da inserção das Competências da BNCC Computação no currículo municipal.

Considerando que o letramento computacional deve integrar os conteúdos e aprendizagens curriculares como um elemento essencial para preparar os estudantes para os desafios da sociedade contemporânea;

Considerando o letramento informacional e midiático como mecanismo para se relacionar e se comunicar pela tecnologia que demandam o desenvolvimento de novas competências comunicacionais e midiáticas, aprofundando o conhecimento e a relação de estudantes com diferentes tipos de mídia e gêneros discursivos presentes no cotidiano, como os textos jornalísticos, publicitários entre outros presentes no ambiente digital;

Considerando que a cidadania digital deve ser considerada como dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à educação digital e midiática, associando os elementos técnicos, como programação e construção de dispositivos, à compreensão crítica da interação entre os indivíduos e os meios digitais, além de seus limites e possibilidades;

Considerando que o desenvolvimento da cidadania digital deve considerar as desigualdades e violências presentes no ambiente digital e incluir reflexões sobre plataformas digitais e regulação, representação e representatividade, modelos de negócios e uso de dados, segurança online, responsabilidade e participação cidadã, bem como as diversas possibilidades de uso positivo e fortalecedor dos ambientes digitais para o bem comum.

RESOLVE:

Art. 1º Fica instituída a Educação Digital e Midiática no âmbito do Referencial Curricular Municipal no Sistema Municipal de Ensino de São Félix – Bahia

Art. 2º A Educação digital e Midiática será desenvolvida no município de São Félix com a seguinte estrutura:

- I- Como **Tema Transversal** para Educação Infantil, Ensino Fundamental – Anos Iniciais e EJA;
- II- Como **Componente Curricular específico** no Ensino Fundamental – Anos Finais.

Art. 3º Na Educação Infantil, respeitadas as premissas definidas no Currículo para a etapa, o desenvolvimento das aprendizagens de Educação Digital e Midiática, conforme a BNCC Computação - Complemento à BNCC, deve ocorrer por meio de experiências lúdicas e interações significativas, possibilitando que as crianças:

- I – desenvolvam a capacidade de reconhecer e identificar padrões, agrupando objetos com base em diferentes critérios, como quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;
- II – vivenciem e identifiquem diferentes formas de interação mediadas por

artefatos computacionais;

III – criem e testem algoritmos de forma lúdica, brincando com objetos do ambiente e com movimentos corporais, individualmente ou em grupo;

IV – solucionem problemas por meio da decomposição em partes menores, identificando etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizados ou reutilizados.

Art. 4º Ao longo do Ensino Fundamental e dos níveis contidos na Educação de Jovens e Adultos, qualquer que seja a abordagem curricular adotada, a Educação Digital e Midiática deve assegurar aos estudantes o desenvolvimento das seguintes competências, conforme definidas na BNCC Computação - Complemento à BNCC:

I – compreender a Computação como área de conhecimento relevante para explicar e transformar o mundo, analisando criticamente seus impactos sociais, culturais, ambientais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos;

II – reconhecer o impacto dos artefatos computacionais na sociedade e discutir os desafios que colocam para indivíduos e grupos em diferentes contextos;

III – expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes linguagens e tecnologias de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;

IV – aplicar princípios e técnicas da Computação para identificar problemas e criar soluções, preferencialmente de forma cooperativa e interdisciplinar, com base em abordagens científicas e inovadoras;

V – avaliar soluções e processos computacionais, construindo argumentações coerentes baseadas em fatos e informações confiáveis, com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas;

VI – desenvolver projetos baseados em problemas e desafios significativos, individuais ou cooperativos, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais de forma ética, democrática, sustentável e inclusiva;

VII – agir com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, reconhecendo direitos e deveres e utilizando conhecimentos da Computação para tomar decisões em diferentes situações.

Art. 5º A abordagem transversal e a organização curricular serão estruturadas contemplando os seguintes eixos:

- I- Pensamento Computacional;
- II- Mundo Digital;
- III- Cultura Digital.

Art. 6º Compete à Secretaria Municipal de Educação:

- I- Garantir formação continuada aos profissionais da educação;
- II- Adequar os espaços escolares para atender as demandas tecnológicas;
- III- Acompanhar, monitorar e avaliar a implementação desta Resolução.

Art. 7º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogando as disposições em contrário.

São Félix/BA, 05 de maio de 2026.

Carina Conceição da Silva Falcão de Freitas Borja
CARINA CONCEIÇÃO DA SILVA FALCÃO DE FREITAS BORJA

Presidente do Conselho Municipal de Educação.